



COPYRIGHT NOTICE

THIS SOFTWARE PRODUCT INCLUDING ALL SCREEN IMAGES CONCEPTS AUDIO EFFECTS MUSICAL MATERIAL AND PROGRAM CODE IS MARKED BY SPHINX SOFTWARE WHO OWN ALL RIGHTS THEREIN INCLUDING COPYRIGHTS. SUCH MARKETING OF THIS PRODUCT GIVES ONLY THE LAWFUL POSSESSOR AT ANY TIME THE RIGHT TO USE THIS PROGRAM LIMITED TO BEING READ FROM ITS MEDIUM AS MARKED INTO THE MEMORY OF AND EXPECTED BY THE COMPUTER SYSTEM TO WHICH THIS PRODUCT IS SPECIFICALLY ADAPTED. ANY OTHER USE OR CONTINUATION OF USE INCLUDING COPYING DUPLICATING SELLING HIRING RENTING LENDING OR OTHERWISE DISTRIBUTING TRANSMITTING OR TRANSFERRING THIS PRODUCT IN CONTRAVENTION OF THESE CONDITIONS IS IN BREACH OF SPHINX SOFTWARE'S RIGHTS UNLESS SPECIFICALLY AUTHORIZED IN WRITING BY SPHINX SOFTWARE.

COPYRIGHT MITTEILUNG

DIESES PROGRAMM IST URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT UND DARF NUR PRIVAT GENUTZT WERDEN. GEWERBLICHE NUTZUNG, VERLEIH, TAUSCHGESCHÄFTE, RÜCKKAUF, KOPIERUNG BZW. VERVIELFÄLTIGUNG SIND UNTERSAGT. ZUWIEDERHANDLUNG WIRD ZIVILRECHTLICH UND STRAFRECHTLICH VERFOLGT.



AM TYROL 10, 586 ISERLOHN
02371 / 25045

SOFTWARE, MANUAL AND PACKAGE DESIGN (C) 1989 SPHINX SOFTWARE
ALL RIGHTS RESERVED

SPIELANLEITUNG

DAS LADEN VON INTACT:

BITTE VOR DEM LADEN DES SPIELES DEN COMPUTER AUS- UND ANSCHALTEN. HIERDURCH WERDEN MÖGLICHE VIREN AUS IHREM COMPUTER ENTFERNT. INTACT IST ZWAR GEGEN VIREN GESCHÜTZT DA ABER NICHT GEGEN ALLES GESICHERT WERDEN KANN EMPFIEHLT SICH DIESER SCHRITT FÜR JEDEN NEUEN START.

DIE PROGRAMMDISKETTE IN LAUFWERK DF0: LEGEN, SOBALD DIE WORKBENCH VERLANGT WIRD.

AB 1 MEGABYTE SPEICHERPLATZ VERFÜGT INTACT ÜBER VERSCHIEDENE LADEOPTIONEN:

ZUM LADEN MIT 1 MEGABYTE (NUR WENN MEHR VORHANDEN IST) DIE RECHTE MAUSTASTE WÄHREND DES BOOTENS GEDRÜCKT HALTEN.

ZUM LADEN MIT 512 KILOBYTE DIE LINKE MAUSTASTE WÄHREND DES BOOTENS GEDRÜCKT HALTEN. HIERDURCH ENTFÄLLT DIE TITELMUSIK. DAS LADEN GEHT ABER WESENTLICH SCHNELLER.

(WICHTIG!! NUR MIT MEHR ALS 512 KBYTE SPEICHERKAPAZITÄT WIRD DIE TITELMUSIK MIT INS SPIEL GELADEN)

SPIELBEGINN:

NACH DEM LADEN VON INTACT KANN ZWISCHEN DEM 1- UND 2-SPIELERMODUS GEWÄHLT WERDEN.

- (1) ODER FEUER JOYSTICKPORT FÜR 1-SPIELERMODUS.
- (2) ODER FEUER MAUSPORT FÜR 2-SPIELERMODUS.
- (LEERTASTE) UNTERBRICHT DAS SPIEL BIS ZUM DRÜCKEN EINES JOYSTICKKNOPFES.
- (ESC) BRICHT DAS SPIEL AB.

AUFRÜSTUNG UND BEWAFFNUNG

DURCH DAS VERNICHTEN EINER KOMPLETTEN FEINDFORMATION WIRD EIN BONUSPUNKT (CREDIT) FREIGESTZT. DIESEN GILT ES EINZUSAMMELN BEVOR ER EINE KREISBAHN BESCHRIEBEN HAT UND DER SELBSTZERSTÖRUNGSMECHANISMUS IN KRAFT TRITT.

- IN DIESEM PUNKT SPIELEN SIE IM 2-SPIELER MODUS GEGENEINANDER. DENN NUR DER SPIELER, DER ALS ERSTER DEN BONUSPUNKT EINGESAMMELT HAT KANN DIESEN FÜR SICH BEANSPRUCHEN. NUR DER INHABER VON BONUSPUNKTEN KANN SEIN SCHIFF WEITER AUFRÜSTEN.

DIE FARBE DER BONUSPUNKTE GIBT ÜBER IHRE KAUFKRAFT AUSKUNFT.

BLAU - 1 EINHEIT
ROT - 2 EINHEITEN
GELB - 3 EINHEITEN

MIT DIESEN KAUF EINHEITEN KÖNNEN SIE ZUSÄTZLICHE AUSTRÜSTUNGEN IN DEN EINKAUFSPASSAGEN ERWERBEN. JEDE ZUSÄTZLICHE AUSTRÜSTUNG KANN NUR EINMALIG ERWORBEN WERDEN. DIESES BEDEUTET ABER AUCH, SIE KANN NICHT MEHR VERLOREN GEHEN AUCH WENN SIE IHR SCHIFF VERLIEREN. EXTRALEBEN KÖNNEN UNBEGRENZT GEKAUFT WERDEN.

SOLLTEN SIE NACH DEM VERLUST SÄMTLICHER LEBEN NOCH MEHR ALS 3 KAUF EINHEITEN BESITZEN, KÖNNEN SIE DAS SPIEL DURCH DRÜCKEN DES FEUERKNOPFS FORTSETZEN DAS SCHIFF WIRD IN DIESEM FALL NACH DEN NOCH VERFÜGBAREN KAUF EINHEITEN AUSGESTATTET. HIERBEI WIRD IN DER REIHENFOLGE DER EINKAUFLISTE VOM PREISWERTESTEN AN AUSGESTATTET.

SIND NICHT AUSREICHEND KAUF EINHEITEN VORHANDEN WIRD DAS SPIEL BEENDET. DIE SPIELER KÖNNEN IM GEGENWÄRTIGEN LEVEL WEITERSPIELEN ODER ANDERNFALLS KÖNNEN SIE SICH GGF. IN DER HIGHSCORELISTE DER BESTEN PILOTEN VEREWIGEN.

- ZUM ABSPEICHERN DARF DIE DISKETTE NICHT SCHREIBGESCHÜTZT SEIN -

EINKAUFLISTE DER EXTRAWAFFEN

ERSCHEINT IM SPIEL VON UNTEN NACH OBEN!

TURBO BOOSTER	1 KREDITPUNKT	
SCHNELLSSCHUSS	2 KREDITPUNKTE	
VORWÄRTSSCHUSS 2	3 KREDITPUNKTE	TREFFERSTÄRKE 2
SEITENSCHUSS	4 KREDITPUNKTE	TREFFERSTÄRKE 2
RÜCKSCHUSS	5 KREDITPUNKTE	TREFFERSTÄRKE 2
VORWÄRTSSCHUSS 3	5 KREDITPUNKTE	TREFFERSTÄRKE 3
VORWÄRTSSCHUSS 4	6 KREDITPUNKTE	TREFFERSTÄRKE 4
SCHUTZSCHILD	6 KREDITPUNKTE	
GESTREUTER SCHUSS	7 KREDITPUNKTE	
DOPPELTE TREFFERSTÄRKE	7 KREDITPUNKTE	
EXTRA LEBEN	8 KREDITPUNKTE	

SMARTBOMBE 3 KREDITPUNKTE
JEDERZEIT EINSETZBAR SOLANGE 3 ODER MEHR KREDITPUNKTE VORHANDEN!

SPIELER 1 LINKE ALT-TASTE
SPIELER 2 RECHTE ALT-TASTE

TASTATURBELEGUNG:

SPIELER 1		SPIELER 2	
1		\	
A	S	Ø	Å
Q		+	
FEUER:	COMMODORE	FEUER:	AMIGA
SMARTBOMBE:	LINKE ALT-TASTE	SMARTBOMBE:	RECHTES ALT

ESC = SPIELABBRUCH WÄHREND DES SPIELENS

SPACE = PAUSENFUNKTION WÄHREND DES SPIELENS

INSTRUCTIONS

LE CHARGEMENT D'INTACT

AVANT LE CHARGEMENT DU JEU, L'ORDINATEUR DOIT ETRE MIS EN ROUTE ET ENSUITE ARRETE, CECI POUR ELIMINER DES EVENTUELS VIRUS DANS VOTRE ORDINATEUR. BIEN QU'INTACT SOIT PROTEGE CONTRE LES VIRUS, CETTE OPERATION EST RECOMMANDEE AVANT CHAQUE NOUVEAU DEMARRAGE, CAR ON NE PEUT PAS ETRE PROTEGE CONTRE TOUT.

METTRE LA DISQUETTE DE PROGRAMME DANS LE MECANISME DF0, DES QUE LA WORKBENCH SERA DEMANDEE.

A PARTIR D'UNE CAPACITE DE 1 MEGABYTE, INTACT DISPOSE DE PLUSIEURES OPTIONS DE CHARGEMENT.

POUR LE CHARGEMENT AVEC 1 MEGABYTE (SEULEMENT SI PLUS DE CAPACITE EST DISPONIBLE) APPUYER CONTINUELLEMENT LA SOURIS DROITE PENDANT LE BOOTING.

POUR LE CHARGEMENT AVEC 512 KILOBYTE APPUYER LA SOURIS GAUCHE PENDANT LE BOOTING. CECI SUPPRIME LA MUSIQUE DE TITRE, MAIS LE CHARGEMENT SE FAIT BEAUCOUP PLUS VITE.

(IMPORTANT! SEULEMENT AVEC UNE CAPACITE DE PLUS DE 512 KILOBYTE LA MUSIQUE DE TITRE EST CHARGE DANS LE JEU)

DEBUT DU JEU

APRES LE CHARGEMENT ON PEUT CHOISIR ENTRE LES MODES
1 JOUEUR ET 2 JOUEURS:

- (1) OU FEU GOIGNEE DE JEU POUR 1 JOUEUR.
- (2) OU FEU SOURIS POUR 2 JOUEURS.
- (BARRE D'ESPACE) INTERROMPE LE JEU JUSQU'A L'APPUI D'UNE POIGNEE DE JEU.
- (ESC) TERMINE LE JEU.

REARMEMENT ET EQUIPEMENT

EN DETRUISANT UNE UNITE COMPLETE D'ENNEMI, UN POINT BONUS EST DECLENCHE, CELUI-CI DOIT ETRE RAMASSE AVANT QU'IL AIT DECRIT UNE ORBITE ET LE MECANISME AUTO-DESTRUCTIF ENTRE EN VIGUEUR.

- ICI VOUS JOUEZ LE MODE 2 JOUEURS. SEUL LE JOUEUR QUI A RAMASSE LE POINT BONUS EN PREMIER PEUT L'UTILISER, ET SEULEMENT LE PROPRIETAIRE DE POINTS BONUS PEUT CONTINUER A ARMER SON NAVIRE.

LA COULEUR DES POINTS BONUS MONTRE LEUR POUVOIR D'ACHAT.

BLEU - 1 UNITE
ROUGE - 2 UNITES
JAUNE - 3 UNITES

AVEC CES UNITES D'ACHAT, VOUS POUVEZ ACHETER DES EQUIPEMENTS SUPPLEMENTAIRES DANS LES PASSAGES D'ACHAT. CHAQUE EQUIPEMENT SUPPLEMENTAIRE PEUT SEULEMENT ETRE ACHETE UNE FOIS. CELA VEUT EGALEMENT DIRE QU'IL NE PEUT PAS ETRE PERDU, MEME SI VOUS PERDEZ UNE VIE.

SI, APRES AVOIR PERDU TOUTES LES VIES, VOUS AVEZ ENCORE PLUS QUE 3 UNITES D'ACHAT VOUS POUVEZ CONTINUER LE JEU EN APPUYANT LE BOUTON DE FEU. DANS CE CAS, LE NAVIRE EST EQUIPE AVEC LES UNITES D'ACHAT RESTANT. L'EQUIPEMENT SE FAIT DANS L'ORDRE DES SUPPLEMENTS LES MOINS CHERS SUR LA LISTE D'ACHAT.

S'IL N'Y A PAS ASSEZ D'UNITES D'ACHAT DE DISPONIBLE, LE JEU PEUT ETRE CONTINUE SUR LE NIVAU ACTUEL. SINON, VOUS POUVEZ EVENTUELLEMENT VOUS INSCRIRE DANS LA LISTE HIGHSCORE DES MEILLEURES COMBATTANTS.

- POUR LA MEMORISATION, LA DISQUETTE NE DOIT PAS ETRE PROTEGEE CONTRE L'ECRITURE -

LISTE D'ACHAT POUR LES ARMES SUPPLEMENTAIRES

APPARAÎT DANS LE JEU DE BAS EN HAUT!

RAPIDITE	1 POINT	
COUP DE FEU RAPIDE	2 POINTS	
COUP DE FEU EN AVANT 2	3 POINTS	PUISSANCE 2
COUP DE FEU DE COTE	4 POINTS	PUISSANCE 2
COUP DE FEU EN ARRIERE	5 POINTS	PUISSANCE 2
COUP DE FEU EN AVANT 3	5 POINTS	PUISSANCE 3
COUP DE FEU EN AVANT 4	6 POINTS	PUISSANCE 4
BOUCLIER	6 POINTS	
COUP DE FEU DIRIGE	7 POINTS	
COUP PORTANT DOUBLE	7 POINTS	
VIE SUPPLEMENTAIRE	8 POINTS	

BOMBE DOUCE 3 POINTS
TOUJOURS UTILISABLE SI 3 OU PLUS DE POINTS DISPONIBLE!

JOUEUR 1 ALT GAUCHE
JOUEUR 2 ALT DROITE

PRISE DE CLAVIER

JOUEUR 1 JOUEUR 2

1	\
Q S	M u
A	\$

FEU:	COMMODE	FEU:	AMIGA
BOMBE DOUCE:	ALT GAUCHE	BOMBE DOUCE:	ALT DROITE

ESC - RUPTURE PENDANT LE JEU

SPACE - PAUSE PENDANT LE JEU

INSTRUCTIONS

LOADING

TO AVOID THE RISK OF COMPUTER VIRUS INFECTION IT IS BEST TO SWITCH OFF THE COMPUTER FOR THIRTY SECONDS BEFORE LOADING ANY GAME (INTACT IS VIRUS PROTECTED).

SWITCH ON THE AMIGA AND INSERT INTACT WHEN YOU ARE PROMPTED FOR THE WORKBENCH DISC.

PLAYING THE GAME

ALIENS HAVE CONQUERED THE PLANET XYPHOR II. YOU (AND YOUR PARTNER) ARE LEADING THE FIGHT TO PRESERVE FREEDOM. SHOOT AT EVERYTHING THAT MOVES! IF YOU DESTROY AN ENTIRE ATTACK WAVE, A CREDIT WILL APPEAR MOVING IN A CIRCLE. YOU HAVE ONE REVOLUTION TO GRAB THE CREDIT BEFORE IT DISAPPEARS. THE VALUE OF THE CREDIT WILL BE ADDED TO YOUR WEAPONS ACCOUNT, AS FOLLOWS:-

BLUE CREDITS ARE WORTH ONE.
RED CREDITS ARE WORTH TWO.
YELLOW CREDITS ARE WORTH THREE.

YOU CAN BUY WEAPONS, MORE TIMES IN EACH LEVEL, IF YOU HAVE CREDITS IN YOUR ACCOUNT. TO BUY A WEAPON, FLY OVER IT'S ICON (AVAILABLE WEAPONS ARE HIGHLIGHTED IN YELLOW). THE WEAPONS, IN ORDER OF APPEARANCE, ARE:-

ENGINE BOOSTERS		ONE CREDIT
TURBO FIRE	(SINGLE STRENGTH)	TWO CREDITS
FORWARD FIRE TWO	(DOUBLE STRENGTH)	THREE CREDITS
SIDWAYS FIRE	(DOUBLE STRENGTH)	FOUR CREDITS
REVERSE FIRE	(DOUBLE STRENGTH)	FIVE CREDITS
FORWARD FIRE THREE	(TRIPLE STRENGTH)	FIVE CREDITS
FORWARD FIRE FOUR	(QUADRUPLE STRENGTH)	SIX CREDITS
SHIELD		SIX CREDITS
FRAGMENTATION FIRE		SEVEN CREDITS
DOUBLE FIRE STRENGTH		SEVEN CREDITS
EXTRA LIFE		EIGHT CREDITS

PLAYING THE GAME ...

YOU MAY ONLY BUY WEAPONS (OTHER THAN THE EXTRA LIFE) ONE AT A TIME. IF YOU HAVE THREE CREDITS OR MORE, YOU MAY SMART-BOMB THE ENEMY AT ANY TIME. PRESS:-

THE LEFT ALT KEY FOR PLAYER ONE
THE RIGHT ALT KEY FOR PLAYER TWO

CONTROLS

YOU MAY HAVE A ONE OR TWO PLAYER GAME. PRESS 1 ON THE KEYBOARD OR THE FIRE BUTTON ON JOYSTICK ONE FOR A ONE PLAYER GAME. PRESS 2 ON THE KEYBOARD OR JOYSTICK TWO'S FIRE BUTTON FOR TWO PLAYERS.

YOU CAN PLAY WITH JOYSTICKS OR YOU CAN USE THE FOLLOWING KEYS:-

FUNCTION:	PLAYER ONE:	PLAYER TWO:
UP	1	\
DOWN	Q	]
LEFT	A	;
RIGHT	S	' (#)
FIRE	COMMODORE	AMIGA
SMART-BOMB	LEFT ALT	RIGHT ALT

IN ADDITION THE SPACE BAR WILL PAUSE THE GAME (PRESS FIRE TO UNPAUSE). PRESS THE (ESC) KEY TO QUIT THE GAME.



GRANDSLAM
ENTERTAINMENTS LIMITED

Grandslam House 56-59 Leslie Park Road Croydon Surrey CR0 6TP
Telephone 01-655 3494 Fax 01-655 3501